DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ..... **I**
ABSTRAK ..... **II**
ABSTRACT ..... **III**
KATA PENGANTAR ..... **IV**
DAFTAR ISI ..... **VI**
DAFTAR TABEL ..... **VIII**
DAFTAR GAMBAR ..... **X**
DAFTAR SINGKATAN ..... **XII**
DAFTAR SIMBOL ..... **XIII**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Maksud dan Tujuan 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Metode Penelitian 2
1.5 Sistematika Penulisan 3
BAB II LANDASAN TEORI **5**
2.1 Augmented Reality 5
2.1.1 Metode Marker-Based Augmented Reality 7
2.1.2 Tracking Marker 8
2.1.3 Intensitas Cahaya 9
2.2 UNIKOM 9
2.3 Gedung Baru UNIKOM 11
2.4 Android 11
2.5 Unity 3D 12
2.6 Vuforia SDK 13
2.7 SketchUp 14
2.8 UML 14
2.9 Skala Likert 15
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM **16**

3.1 Analisis Sistem 16
3.1.1 Analisis Masalah 16
3.1.2 Analisis Kebutuhan Data 16
3.1.3 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 17
3.1.4 Analisis Kebutuhan Fungsional 19
3.1.5 Pemodelan Sistem 19
3.2 Perancangan Sistem 31
3.2.1 Perancangan Data 31
3.2.2 Perancangan Arsitektural 33
3.2.3 Perancangan Prosedural 35
3.2.4 Perancangan Antarmuka Sistem 38
3.3 Analisis Algoritma 41
3.3.1 C# Dalam Augmented Reality 41
3.3.2 Algoritma Augmented Reality Dalam Vuforia 41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 43
4.1 Implementasi 43
4.1.1 Implementasi Perangkat Keras 43
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak 43
4.1.3 Implementasi Antarmuka 44
4.2 Pengujian 49
4.2.1 Pengujian Fungsional 50
4.2.2 Pengujian Beta 53
4.2.3 Pengujian Marker 61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 65
5.1 Kesimpulan 65
5.2 Saran 66
DAFTAR PUSTAKA 67